

DRAMSKI POSTUPCI U NASTAVI B/H/S JEZIKA I KNJIŽEVNOSTI

SAŽETAK: Tekst govori o upotrebi dramsko-pedagoških tehnika i postupaka u nastavi b/h/s jezika i književnosti u osnovnim školama. Potreba za ovakvim radom proizašla je jer ni u jednom Nastavnom planu, kao ni u stručnoj literaturi na našim jezicima ne postoje adekvatne smjernice, a koje se danas nameću u dramskom radu s djecom. Osnova za upotrebu dramskih postupaka u nastavi jezika i književnosti proizilazi iz metodičke literature o nastavi jezika i književnosti, razvitka dramske pedagogije u svijetu i kod nas i iz praktičnog iskustva školskog rada i života. Upravo u toj integraciji leže mnogobrojne vrijednosti korištenja dramskih postupaka u nastavi.

KLJUČNE RIJEČI: dramski odgoj, dramsko iskustvo, iskustveno učenje, dramski izraz, dramska sposobnost, dramska aktivnost, dramska pedagogija, razredna drama, igrivost kao oblik ponašanja, igre s pravilima, igre, vježbe, tehnike, igrači, učesnici, drama u obrazovanju (DiE), teatar u obrazovanju (TiE), improvizacija.

UVOD

U cilju postizanja kvalitetnije nastave nastoje se mijenjati načini poučavanja te načini življenja unutar školskog prostora. Kvalitativne promjene u radu savremene škole temelje se na individualizaciji nastavnog procesa. Svaki je učenik neponovljiva jedinka, svaki želi biti primjećen i prihvaćen, svaki želi iskazati svoje stavove i mišljenja, biti saslušan, želi dobrovoljno i slobodno učestvovati u školskim djelatnostima i napokon, svaki učenik želi u školi doživljavati ugodnost i zabavu. I ne samo što sve to želi, nego na to ima i pravo. Savremena psihologija upozorava da je uspješan samo onaj odgojno-obrazovni proces u kojem učenik ostvaruje većinu svojih potreba: za samoodržanjem, za ljubavlju i prihvaćenošću, za moći, slobodom i zabavom. Svrsishodna je ona nastava u kojoj većina učenika doživljava uspjeh, jer uspjehom zadovoljavamo većinu navedenih potreba. Stoga se svaki odgojno-obrazovni sadržaj nastoji povezati s učenikovim osjećajnim, osjetilnim i intelektualnim iskustvom. U savremenoj školi, neprekidno jača svijest o tome da, gdje god je to moguće, nastavu treba organizovati kao iskustveno učenje. Verbalizam i štivo trebaju dati više mjesta iskustvu, praktičnome radu i pedagogiji uzora, jer veliki broj autora zna i navodi da naučimo 90% onoga što izgovorimo i učinimo.

DRAMSKI ODGOJ

Najjednostavnije i najobuhvatnije rečeno, dramski odgoj je oblik učenja i poučavanja kroz dramsko iskustvo.

Savremeni didaktički koncepti kao što su zorna, praktična ili istraživačka nastava, zatim integrisani nastavni programi kao i razni oblici korelacija između gradiva različitih školskih predmeta približit će nas onome što pokušavamo objasniti. Sve su to oblici koji učenje isključivo putem knjiga žele nadopuniti ili čak zamijeniti *iskustvenim učenjem*.

Dramski odgoj bez sumnje jeste takvo iskustveno učenje, a njegova specifičnost je to da se služi *dramskim izrazom* kao svojim medijem.

Dramski izraz podrazumijeva svaki oblik izražavanja u kojem su stvarni ili izmišljeni događaji, bića, predmeti, pojave i odnosi predstavljeni pomoću odigranih uloga i situacija.

Nismo bili prisutni tokom Drugog svjetskog rata u Njemačkoj i nismo poznavali Anu Frank, kao ni njene stvarne probleme, ali možemo, u okviru nastave književnosti i jezika, koristeći znanja i poznate činjenice iz predmeta Historija *odigrati* neke dijelove *Dnevnika Ane Frank* i tako se *uživjeti* u pitanja kojima se taj događaj bavio, te naučiti ponešto o epohi u kojoj se odvijao.

Isto tako, povezujući sadržaje iz nastave muzičke umjetnosti s nastavom b/h/s jezika i književnosti, možemo se poigrati ritmovima, onomatopejama i različitim zvukovima koji se samo naziru u pjesmi *Dažd*, Tina Ujevića, kao što možemo u korelaciji nastave b/h/s jezika, biologije i likovne umjetnosti prikazati mnoštvo slika koje se bude u nama nakon čitanja pripovijetke *Bure*, Isidore Sekulić, improvizujući na licu mjesta tekst u skladu sa preuzetim ulogama.

Sve su to postupci, a ima ih još mnogo, kojima se savremena dramska pedagogija koristi za potrebe poučavanja i učenja. Da bi se to napravilo, nije neophodno da učenici „nauče glumiti“. Za ovakav oblik učenja dovoljna je *dramska sposobnost* koju svi imamo jer ona je antropološka osobina, dakle, svojstvena je svim ljudima, kao oblik čovjekove simboličke kompetencije.

Dramska aktivnost, iako nije zbiljska nego fikcijska, bez sumnje je živo, proživljeno iskustvo. Ono za eventualnog vanjskog posmatrača može biti nedovoljno zanimljivo, siromašno i skromnog intenziteta, ali za neposrednog učesnika – igrača – može istovremeno biti uzbudljivo, prepuno zadovoljstva i emocija.

Dramska aktivnost djeluje holistički integrirajući intelektualnu spoznaju, proživljene emocije i estetski doživljaj u cjelovito iskustvo koje potkrepljuje i osnažuje svaki dalji korak ličnog aktiviteta učesnika usmjerenog bilo na učenje, na lični razvoj i rast, na javno izražavanja ili na liječenje.

Dramski odgojni postupci, pa i kao vid psihodrame, primjenjivi su u raznim područjima društvenog života. Uz odgoj i obrazovanje, tu je zdravstvo, socijalne službe, društveno-kulturne aktivnosti, oblici profesionalnog obrazovanja, menadžment i drugo. Dogovoreni okvir dramske igre (Koju ulogu igramo? Šta radimo? S kojim ciljem? U kakvim smo međusobnim odnosima?) može učesnicima ponuditi smisleni kontekst njihova doživljaja povezujući ga sa sadržajem koji se dramskom igrom obrađuje.

Kao složeno i integrirajuće iskustvo dramska aktivnost pomaže djetetu u sljedećem: da izrazi i razvije svoje osjećaje, sklonosti, sposobnosti i stavove, da razvije govorne i izražajne sposobnosti i vještine, da razvije maštu i stvaralačnost, da razvije motoričke sposobnosti i “govor tijela”, da stekne i razvije društvenu svijest i njezine sastavnice: (samo)kritičnost, odgovornost i snošljivost, da razvije humana moralna uvjerenja, da stekne sigurnost i samopouzdanje, da razumije međuljudske odnose i ponašanje, da se dijete nauči saradivati, cijeniti sebe i druge jer tako stiče priznanje drugih.

DRAMSKA PEDAGOGIJA

Pojam „aktivitet u nestvarnom“ – igranje izmišljenih likova, prostora, situacija i priča te užitak koji ga prati – predstavlja na jednoj strani, za učesnika samu suštinu privlačnosti i čari dramske igre. S druge strane, dramska aktivnost stavlja učesnika u sasvim specifičnu situaciju u kojoj biva aktivirana njegova samosvijest, samoaktivnost i samoinduciranje u

rasponu od intelektualnog uvida i emocionalnih doživljaja do organskih, fizioloških procesa. Ova obilježja dramske aktivnosti leže u temelju savremene dramske pedagogije.

Dramska pedagogija podrazumijeva skup metoda poučavanja i učenja koje se sistematski koriste dramskim izrazom kao čovjekovom sposobnošću kojom se služi tokom sazrijevanja i odrastanja.

Za odgojni dramski rad danas se koriste još nazivi odgojna drama, drama za odgoj, dok je, naročito u anglosaksonskim zemljama, potpuno udomaćen naziv *drama*.

Dramski odgoj nema za svoj isključivi cilj profesionalno bavljenje dramskom umjetnošću ili njeno lakše razumijevanje. Dramski odgoj prije svega odgaja za život i namijenjen je svoj djeci.

Dakle, dramska aktivnost je grupna aktivnost, podijeljeno iskustvo za grupu koja u njoj aktivno učestvuje i koja je vrši.

„Razredna drama“, tj. dramski rad za potrebe nastavnog procesa, uglavnom ne teži tome da se pretvori u pozorišnu predstavu. Ali odgojna drama može biti i *iskustvo za javnost, za publiku*. Kao „razredna drama“, dramska je aktivnost u funkciji odgoja i obrazovanja uže grupe učesnika sačinjene od onih koji dijele slično iskustvo, možda i sudbinu, i koji zajedno uče, sazrijevaju i rastu.

IGRE, VJEŽBE I TEHNIKE U OSNOVNOM OBLIKU

Igra je jedna od osnovnih potreba čovjeka, a djeteta posebno. Spontane igre u dječijoj dobi vezane su najčešće uz realna iskustva. Pomoću takvih igara djeca spoznaju svijet odraslih, bezbolno probavaju različite ugodne i neugodne situacije, shvataju odnose među ljudima, uče se životu, pa i igranju različitih uloga koje ih očekuju u svijetu odraslih.

Većina postupaka koji se mogu koristiti u nastavi jezika i književnosti u sebi imaju elemente *igre* i *igrivosti kao oblika ponašanja* (eng. *play*), dok se samo jedan, manji broj treba biti zasnovan kao *igre s pravilima* (eng. *game*). S druge strane, postupci korišteni u odgojno obrazovnom radu, kao obliku organizovane, namjerne i vođene aktivnosti, uvijek su ujedno i vježbe usvajanja nekog znanja i ovladavanja nekim oblikom ponašanja. Zato među postupcima moderne dramske pedagogije nije uvijek lako napraviti jasnu razliku s obzirom na to pripadaju li igrama, vježbama ili tehnikama. Premda u stručnoj dramsko-pedagoškoj literaturi podjele nisu uvijek konačne i općeprihvaćene, pokušat ćemo načelno razgraničiti ove pojmove i ponuditi neke terminološke odrednice.

Igrama se nazivaju samo one aktivnosti koje se odvijaju prema jasnim pravilima koja učesnici moraju prihvatiti i koje, najčešće, ali ne uvijek, imaju i jasno istaknut cilj koji učesnici trebaju postići. (To su razne igre takmičenja, pogađanja, igre s ispadanjem i sl.)

Vježbama se nazivaju one aktivnosti u kojima je učesnicima postavljen određen zadatak, ali u kojima nema takmičenja, već se zadatak ostvaruje u okvirima njihovih individualnih ili grupnih mogućnosti.

Tehnikama se nazivaju složenije oblike aktivnosti koje su sastavljene od jednostavnih postupaka. (npr. žive slike, voditelj u ulozi).

Učesnike u igrama, vježbama i tehnikama zovemo jednostavno **igračima** čime izbjegavamo da ih zovemo glumcima (jer cilj ovih postupaka nije uvijek, ni na prvom mjestu,

razvijanje glumačkih sposobnosti, a u nekim postupcima se i ne glumi) ili naprosto **učesnicima** (jer su to i posmatrači koji eventualno tu aktivnost posmatraju). Naziv *igrač* vrlo dobro označava aktivno učešće – *igru* – u oblicima aktivnosti koji su sami po sebi igrivi, odvijaju se bez prisile, uz dobrovoljno prihvatanje pravila, nude mogućnost stvaralačkog rješavanja zadataka i izazivaju radost.

Broj postupaka kojima se koristi dramska pedagogija je veliki i svakodnevno postaje sve veći, jer ih kreativni prosvjetni radnici i dramski pedagozi svakodnevno obogaćuju i kombinuju prema potrebama svakodnevnog rada s učenicima. Mnogi postupci i modeli rada dramske pedagogije preuzeti su iz drugih područja: socijalne i individualne psihologije, logoterapije, iz rehabilitacijskih tehnika, iz plesne i pjevačke pedagogije. Zbog toga, za najveći dio njih nemoguće je jasno utvrditi porijeklo i eventualno autorstvo. Svi oni su zajedničko dobro kojim se koriste dramski i pozorišni pedagozi širom svijeta.

Većina postupaka koji se mogu koristiti u nastavi jezika i književnosti odnosi se na rad sa grupom (razredom, dramskom grupom). Takvi su postupci važni jer zajedničkim radom, istražujući vještine i znanja pojedinaca, zadovoljavaju potrebe grupe, ali i svakog njenog člana. U grupnim zadacima, naročito igrama, vrlo su važna pravila, jer ako ih ne poštujemo, izvođenje zadatka gubi smisao. Zato je važno prije početka svakog takvog zadatka detaljno objasniti pravila.

Stvaranje grupe ne bi trebalo prepustiti slučaju. Dopuštajući djeci da se sami dogovore, često dobivamo grupe onih koji se već dobro poznaju. U takvim grupama dijete koje voli imati glavnu riječ, zadržava tu osobinu i dalje. Svjesno ili nesvjesno, povučeno dijete u takvom okruženju još više se povlači. Stoga je poželjno da grupe ne budu uvijek sastavljene od istih igrača.

Često se u igrama koristi izraz *razbrajanje*. Tim se postupkom koristimo kao najjednostavnijim načinom podjele igrača u grupe. Igrači stoje u kružnom obliku, a voditelj u sredini kruga. Ako voditelj želi napraviti tri grupe, igračima u krugu naizmjenično dodijeli brojeve: *jedan, dva, tri, jedan, dva, tri...* i tako redom, sve dok brojeve ne dobiju svi u krugu. Grupu čine svi igrači čiji je broj isti.

Dakle, da ponovimo još jednom: postupci koji se mogu koristiti u nastavi jezika i književnosti nisu nužno i dramski. Tačnije, dramski su postupci samo oni u kojima su stvarni ili izmišljeni događaji, bića, predmeti, pojave i odnosi predstavljeni pomoću odigranih uloga i situacija.

DRAMA U OBRAZOVANJU (DiE)

Drama u obrazovanju je pokret učenja kroz dramu i predstave, čiji su počeci zabilježeni u Velikoj Britaniji 40-tih godina dvadesetog vijeka. Ovo je, i još uvijek je, odgovor progresivnih edukatora i teatarskih umjetnika na zahtjev traženja i pronalaženja, prvenstveno metoda za djecu, koje mogu povezati obrazovanje sa slobodom govora, učenjem o ljudima i svijetu, kao i razvijanje kritičkog mišljenja. Dramska igra, sloboda fizičke ekspresije i improvizacije prepoznati su kao osobine dječije glumačke sposobnosti kao i intelektualni razvoj, pa su onda i uključene u ovu metodu.

Razlog tome je da se djeca projiciraju unutar igre i izradom jednostavne drame, njihova spoznaja realnosti, pronalaženje samopouzdanja, razvija komunikacijske sposobnosti

te ih uči istim na eksperimentalan, razigran i prihvatljiv način. Prema tome Drama u obrazovanju nije tipična dramska sekcija koja priprema predstave za školske priredbe.

Drama u obrazovanju uključuje veliki broj teatarskih tehnika, kojima se koriste dramski predavači, glumci i svi oni koji se bave radom sa djecom i mladima. One su dizajnirane za različite grupe djece i mladih kako u školama, tako i u zajednicama. Kroz ove tehnike, pažljivim i demokratskim intervencijama predavača / voditelja, grupa dramatizira i istražuje ljudski karakter kao i priče teatarskih i književnih tekstova, ili čak različite izmišljene situacije improvizirane od strane grupe. Na ovaj način predavači / voditelji u Drami u obrazovanju razvijaju specifične obrazovne ciljeve: na primjer, višestrano učenje teme iz predmetne nastave, kao i istraživanje savremenih socijalnih pitanja. Njihov cilj može čak biti i indirektno liječenje, prikazano u istraživanju problema sa kojima se suočila određena grupa.

Teatar u obrazovanju (TiE): ovaj termin označava pedagoški program baziran na drami, koja se odigrava u školi ili u prostoru koji škole posjećuju (muzeji, historijski spomenici). Centralni dio programa TiE uobičajeno je predstava. To je komad izmišljen i izvođen od strane tima dramskih pedagoga, koji, također, mogu biti i profesionalni glumci. Program uključuje i druge radionice. U nekim programima ovakve aktivnosti dovode učenike u svijet igre. Prema tome, TiE glumci moraju biti dobri improvizatori sa osjećajem za dobru komunikaciju i za razvijanje interakcije. U drugim programima, ove aktivnosti će se desiti prije ili poslije predstave, ali standardi za TiE glumce ostaju isti.

Specifične karakteristike:

- Drama u obrazovanju funkcioniše u radioničkom obliku, gdje su članovi grupe slobodni da mijenjaju poziciju od uloge glumca do uloge publike. Svako ima pravo na mišljenje i priliku da glumi;
- izmjene između dramske radnje i govornog ili pisanog izražavanja su dozvoljene u onolikoj mjeri koliko nalaže vrijeme i fleksibilnost grupe;
- praktičari Drame u obrazovanju duboko vjeruju u važnost zagrijavanja na početku rada. To može varirati od zabavnih igara, pa sve do vježbi fizičkog teatra, vježbi za koncentraciju u malim ili većim grupama, vježbi za kreiranje specifične atmosfere, ili emocionalnu pripremu za određene teme;
- jedna od najefektnijih tehnika Drame u obrazovanju je „Učitelj / voditelj u ulozi“. On na sebe uzima jednu ili više uloga i učestvuje zajedno sa grupom u građenju dramske radnje. Uloga učitelja / voditelja može imati različite statuse, nudeći različitu snagu odnosima unutar grupe. Prema tome, važno je da oni koji se treniraju za Dramu u obrazovanju imaju praktičnu nastavu glume. Veoma je bitno da su ležerni u improvizacijama. Također, trebaju biti dobri i u fizičkim glumačkim vještinama, što će im omogućavati da se postavljaju u uloge od bezličnih životinja do uloga ljudi sa različitim karakterima;
- dakle, jasno je da Drama u obrazovanju uveliko ovisi o *dramskoj improvizaciji*. Probe dramskog teksta se mogu održavati ali one nisu osnova rada Drame u obrazovanju.

IMPROVIZACIJA

Improvizacija ili stvaranje „u hodu“ je dramski oblik u kojem se najbrže postiže rezultat. Kod improvizacije učenici odmah postaju aktivni učesnici, bez dugotrajne pripreme ili pamćenja teksta. Ona, također, ne zahtijeva sposobnost pisanja. Stalan dodir sa svakodnevnim brigama omogućava učesnicima da lako iskažu i najdublje osjećaje. Improvizacija koristi i razvija sposobnost govora i sposobnost svjesnog iskazivanja vlastitih osjećaja. Iskazivanje i razumijevanje vlastitih osjećaja, kao i osjećaja drugih ljudi, izuzetno je važno i zapostavljeno područje obrazovanja. „Biti u tuđoj koži“ i osjećati ono što bi osjećao neko drugi pomaže da se vide i razumiju tuđa djelovanja u stvarnom životu. Time razvijamo toleranciju, razumijevanje i poštovanje. Govorne vježbe u kojima se treba jasno izražavati posebno su važne u sistemu u kojem je naglasak na pisanoj riječi više nego na govornoj. Uz to, razvija se i potiče mašta.

Zbog svoje neposrednosti improvizacija je i vrijedno obrazovno sredstvo, jer ona omogućava nastavniku da okupi razred i istovremeno omogući rad maksimalnom broju učenika uz maksimalnu uključenost i maksimalno korištenje vremena. Uz nezaobilaznu primjenu u socijalnom i moralnom odgoju, improvizacija se može koristiti u nastavi književnosti, historije, mitologije, vjeronauka itd.

Uprkos svojoj pristupačnosti, improvizacija nije samo instant-teatar. Improvizacija ne treba biti samo izdvojeni djelić dramske igre na kojem neko vrijeme radimo, iskoristimo ga i zatim bacimo. Možemo je razvijati, nadograđivati, stvarati razvijeno scensko djelo koje ima korijene u improvizaciji.

Najvažnije je, a to je i uloga nastavnika ili voditelja, da da jasne upute jer samo najvještiji i najsigurniji mogu izvesti improvizaciju bez pripreme.

PRIMJERI

PLETIMO MREŽU

U vježbi *pletimo mrežu* koristi se klupko vune. Igrači stoje u krugu. Voditelj (prvi igrač) započinje vježbu bacajući nekom drugom igraču u krugu klupko vune tako da zadrži početak niti u ruci, a drugi igrač u krugu klupko sljedećem igraču u krugu. I tako redom. Vještiji igrači bacaju klupko tako da se ono u letu odmotava, a manje vješti odmotavaju klupko za onoliko dužinu kolika je potrebna da bi klupko doprlo do drugog igrača i tek tada ga bacaju. Tako je svaki igrač povezan pomoću niti s igračem od kojeg je klupko primio i s igračem kojemu je klupko dobacio. Klupko se baca sve dok se svi igrači ne povežu njegovim nitima. Nakon toga slijedi suprotna radnja, klupko se namotava. Redoslijed bacanja suprotan je ranijem. Zadnji igrač koji je prethodno bacio klupko, dobacuje ga predzadnjem igraču. Predzadnji igrač na klupko namota onaj dio niti koji je povezao njega i zadnjeg igrača. Namatanje se tako nastavlja sve dok klupko ne dođe do onoga koji ga je prvi bacio (voditelja ili prvog igrača).

Vježba se može koristiti za upoznavanje učenika tako što dobacivanjem klupka svaki igrač izgovara svoje ime. Kasnije se može dogovoriti da se uz dobacivanje izgovaraju redom slova abecede ili azbuke, likovi iz djela, važna misao ili poruka.

Mreža je simbol ili slika uzajamne povezanosti, a poruke koje izričemo jedni drugima jest ono što gradi i učvršćuje povezanost u grupi.

DOBACIVANJE LOPTICE

Za vježbu je najbolje koristiti čvrstu krpenjaču napunjenu sitnim zrnjem (pijeskom, rižom, lećom ili nekom drugom grahoricom sitnog zrnja). Takva loptica ugodna je na dodir, a pri padu ne poskakuje.

Igrači stoje u krugu i dobacuju lopticu jedni drugima.

U prvom dijelu, igrač koji dobacuje drugom igraču lopticu, uzvikuje svoje ime. Tako upoznajemo i pamtimo imena igrača.

U drugom dijelu vježbe, nakon što smo upamtili imena, bacanjem loptice uzvikujemo ime onoga kome se loptica baca, ili vježbu koristimo za ponavljanje slova abecede ili azbuke uz ograničenja (svako drugo ili treće) i slično.

PREDMET GOVORI

Voditelj unaprijed pripremi ili dogovori da svako donese jedan predmet koji mu pripada.

Igrači sjedaju u krug, a predmete stavljaju u sredinu.

Nakon što su skupljeni svi predmeti (npr. češalj, narukvica, lutka, sat, knjiga) neko ih vrijeme u tišini zajedno posmatraju, a zatim svaki igrač redom uzima svoj predmet i predstavlja ga ostalima u 1. licu.

Igrači na taj način govore o sebi onako kako bi to predmet činio, na primjer:

Ja sam Selmin sat. Dobila me za deseti rođendan od sestre Anese. Prva tri dana su me svi gledali i divili mi se. Kasnije više nikome nisam bio zanimljiv. Selma me već dva puta izgubila. Prvi put me zaboravila na školskom igralištu, drugi put sam joj s ruke pao na putu od kuće do škole. Pronašla me Selmina sestra Anesa i vratila me Selmi.

Isti postupak se može koristiti ako želimo približiti pojmove događaj, doživljaj ili čak različita glagolska vremena.

KO SAM?

Učesnici sjede u širokom krugu.

Svaki igrač na papiriću tajno napiše ime neke poznate osobe (iz književnosti, historije, umjetnosti, filma, stripa, sporta i sl.) Zatim papirić svaki igrač redom ljepljivom trakom, nalijepi na leđa onoga ko je s njegove desne strane. Tako svako na leđima ima natpis osobe koju treba otkriti.

Igru počinje bilo koji igrač. Odgonetanje se odvija redom, tako što jedan igrač ustane i stane u sredinu kruga. Najprije se okrene na mjestu da svi igrači vide šta je zapisano na njegovim leđima, a zatim suigračima postavlja pitanja o osobi čije ime nosi. To čini kao da je on ta osoba. Pita na primjer: *Jesam li sportaš? Koristim li se u sportu loptom? Igram li košarku?*

Igrači mu odgovaraju samo sa *da* ili *ne*. Svaki igrač postavlja pitanja i pogađa šta mu je zapisano na leđima u ranije dogovorenom vremenskom okviru.

Ukoliko se odlučimo za ovu igru, možemo zadati lik iz nastavne jedinice, padež ili glagolsko vrijeme.

VODITELJ U ULOZI I PRIČE NA ZVONO

Koristiti je kao uvod u analizu priče: **SIJELO MUDRACA**

Ova dramska tehnika predstavlja montažu dvije pojedinačne vježbe: voditelj u ulozi i priče na zvono, koje smo spojili isključivo za potrebe dramatskog predstavljanja priče ***Sijelo mudraca***.

Preuzimanjem uloge voditelj zajedno s igračima učestvuje u stvaranju dramske situacije.

Ova dramska tehnika vrlo je plodonosna, zahtijevna za voditelja i u pripremi i u izvedbi, jer traži suigru s ostalim igračima i adekvatno reagiranje u nastalim situacijama koje su vrlo nepredvidive. Osim toga, ova tehnika može promijeniti odnos učitelja i učenika uobičajen u našim odgojno-obrazovnim ustanovama, jer voditelj ovdje postaje stvaralac i suigrač ravnopravan s ostalima. Za upotrebu ove tehnike nije potrebno glumačko iskustvo jer i voditelj i igrači preuzimaju ulogu tako da zadržavaju svoj osnovni način ponašanja (bez potpune glumačke transformacije), prihvatajući, zamišljajući, doživljavajući samo zadanu situaciju te izražavajući se verbalno i neverbalno onako kako bi to činili u stvarnosti u situaciji kakva je zadana. Prije ulazanja voditelja u ulogu, važno je uputiti igrače u pravila primjene tehnike. Voditelj najavljuje da će preuzeti neku ulogu (ili uloge) i da će igračima dodijeliti njihove uloge. S obzirom da tijekom rada učitelj preuzima neku ulogu, zatim izlazi iz nje (da bi, ako je potrebno, uputio igrače u daljnji rad), a potom ponovo ulazi (u istu ili drugu ulogu), važno je s igračima dogovoriti znak koji pokazuje je li voditelj u nekom trenutku u ulozi ili izvan nje. To može biti jednostavan predmet kao npr. marama oko vrata (marama je znak da je u ulozi, skidanje marame znači da izlazi iz uloge) ili nešto što voditelj može držati u ruci (knjiga, pernica, kutijica...) Voditelj prije početka rada s ovom tehnikom pojašnjava da mu se, dok je u ulozi, obraćaju isključivo kao liku (a ne kao voditelju).

Po ulasku u ulogu prvim rečenicama voditelj objavljuje koju je ulogu preuzeo i koju namjenjuje igračima.

Primjer: *Dragi roditelji! Drago mi je da vas u tolikom broju vidim na roditeljskom sastanku neposredno pred odlazak vaše djece na izlet na Mars. Ja sam Marija Marić, turistički vodič Turističke agencije „Planetarica“. Znam da se protivite izletu svoje djece na Mars, ali izlet je zaista bezopasan...*

Iz primjera načina predstavljanja voditelja u ulozi možemo zaključiti da voditelj pažljivo odabire sebi i dodjeljuje ostalim igračima ulogu koja otvara mogućnosti stvaranja dramske radnje i podstiče učesnike da se aktivno uključe. Odabir uloga zavisi od toga šta tehnikom želi postići. Važno je da voditelj preuzme takvu ulogu kojom će moći nenametljivo usmjeravati dramsko događanje, bez nametanja svojih ideja i rješenja. Njih trebaju predlagati sami učesnici, a voditelj izborom svoje uloge mora im u tome pomoći i na to ih potaknuti.

Moguće uloge za voditelja mogu se odrediti s obzirom na:

- uklopljenost u grupu,
- status u odnosu na grupu.

Prema prvom kriteriju voditelj može odabrati ulogu u kojoj može ili ne mora biti dio grupe kojoj pripadaju ostali učesnici.

Prema drugom mjerilu njegov status može biti viši, ravnopravan ili niži u odnosu na druge uloge u dramskom zbivanju.

Iz kombinovanja ovih dvaju kriterija mogu nastati razni tipovi uloga za voditelje, npr.: vođa, protivnik, pripadnik grupe, osoba koja ne poznaje ostale u grupi...

Ulogu vođe treba tako oblikovati da se potiče učeničko stvaralaštvo tako da lik ima neku osobinu ili nešto čini što omogućuje reakciju grupe (*npr. može nešto očito pogrešno učiniti, može ga zaboljeti grlo, može reći da mora oputovati na kratko i sl.*).

Ako preuzme ulogu protivnika grupe, važno je da ostavi dovoljno mogućnosti za djelovanje grupe kako ne bi preautoritarnim likom spriječio djelovanje grupe (*npr. ako preuzme ulogu zlog čarobnjaka koji ima mogućnost začarati sve koji mu se usprotive, onda*

neće ni jedna reakcija ostalih likova biti logična osim pokorne šutnje ili povlađivanja te u tom slučaju izostaje mogućnost razvoja radnje).

Najjednostavnije oblikovana uloga kojom se potiče aktivnost igrača, jest uloga osobe koja traži pomoć, odgovor na pitanje, koja iznosi problem koji se tiče svih prisutnih, a koji bi grupa mogla riješiti.

Pošto razvoj radnje nije moguće planirati (jer nastaje tokom zajedničkog rada), voditelj treba biti fleksibilan i prilagoditi se nastalim situacijama improvizujući, po potrebi, svoje nove uloge i djelovanje iz uloga.

Za naše potrebe, ovu vježbu kombinujemo sa vježbom Priča na zvono.

Priča na zvono je vježba za naprednije pripovjedače. Pripovjedač započinje priču, ali čim čuje zvuk zvona, mora prekinuti i započeti neku novu sve dok zvono ponovo ne zazvoni. Sa svakim zvukom zvona kreće nova priča sve dok pripovjedač ne završi sve koje su zadate. Voditelj može zazvoniti nakon dvije sekunde ili može odlučiti da priča teče pola minute ili više.

LJETNA KIŠA

Koristiti je kao uvod u analizu pjesme: **DAŽD**

Ova zvučna vježba izvodi se stojeći ili sjedeći u krugu. Zvuk i ugođaj kiše stvaraju se pomoću četiri različita zvuka koji se jedan po jedan lančano prenose po krugu. Zvukovi se izvode unaprijed dogovorenim redoslijedom. Pravila odvijanja vježbe i način proizvođenja zvukova voditelj pokazuje prije početka vježbe. Radi intenzivnijeg doživljaja, vježba se izvodi zatvorenih očiju, bez glasanja, razgovora i kretanja.

Ne prekidajući tok događaja zvukovi se izvode ovim redom:

1. trljanje dlana o dlan,
2. pucketanje prstima,
3. naizmjenično tapšanje lijevog i desnog koljena,
4. toptanje nogama u mjestu.

Kad se vježba prvi put izvodi, započinje je voditelj stvaranjem zvuka trljanjem dlana o dlan, a isti pokret preuzima prvi igrač s desne strane u trenutku kad ga čuje od voditelja, zatim drugi, treći i tako redom. Svi igrači izvode isti zadatak sve do trenutka kad od najbližeg igrača s lijeve strane ne začuju sljedeći zvuk: pucketanje prstima. Novi zvuk uvodi voditelj u trenutku kad posljednji igrač u krugu započne s izvođenjem onog što je prethodno bilo zadano, odnosno kad je krug zatvoren, a ostali, jedan po jedan, sad prema već uhodanom redoslijedu, prihvaćaju. Kad je krug zatvoren i posljednjim zvukom, a to je *toptanje nogama o pod*, slijedi stišavanje kiše: isti se zvukovi proizvode obrnutim redoslijedom od najglasnijeg (toptanje), preko tiših (tapšanje natkoljenica pa zatim pucketanje prstima) do najtišeg (trljanje dlanova). Na kraju, voditelj (ili igrač koji je započeo s vježbom), prestaje sa svakom aktivnošću i tišina se također lančano prenosi do posljednjeg igrača.

STVARALAČKO PRIPOVIJEDANJE

Koristiti je kao uvod u analizu pripovijetke: **NAZA VEZILJA**

Stvaralačko pripovijedanje je aktivnost koju je najbolje izvoditi tako da igrači sjede na stolicama ili na podu u krugu jer se tako stvara osjećaj povezanosti grupe. Na taj način jedni druge najbolje možemo pratiti.

Voditelj ili jedan igrač izgovara početnu rečenicu, a svaki sljedeći igrač smišlja novu rečenicu koja se nadovezuje na već izrečene, na taj način, uz malo pažnje nastaje smisljena priča.

Želimo li stvaralačkim pripovijedanjem doći do tematski određene priče, zadajemo smislenu poticajnu rečenicu.

Na primjer, priču o životu na morskom dnu dobit ćemo ako je prva rečenica: *Jednog dana na dnu mora susreli se jastog i rakovica*. Rečenica: *Marsovac Đidi je sagradio veliki svemirski brod* upućuje učesnike na stvaranje naučnofantastične priče.

Prije početka stvaralačkog pripovijedanja, kojem je cilj stvoriti novu priču, uputno je nakratko podsjetiti da svaka dobra priča ima uvod u radnju, zaplet, vrhunac i rasplet.

Budući da na ovaj način vrlo često nastaju zanimljive priče, dobro je da voditelj zapisuje sve rečeno.

Voditelj može preuzeti ulogu moderatora i pravodobno usmjeriti i, ako je potrebno, određenom rečenicom ubrzati pokretanje radnje pripovijedanja npr. *I tada se dogodilo nešto vrlo neobično*.

Ukoliko je cilj stvaralačkog pripovijedanja istražiti već poznati književnoumjetnički tekst u svrhu razumijevanja ideje teksta, boljeg shvatanja uzroka koji su prouzrokovali određeno ponašanje nekog lika i posljedica takvog ponašanja, tada pripovijedanje može obuhvatiti bilo koji dio sadržaja književnoumjetničkog teksta, kao što može obuhvatiti razdoblje prije ili poslije onoga koje je opisano u književnoumjetničkom tekstu.

Takav način stvaralačkog pripovijedanja možemo upotrijebiti smišljajući koja su to „muška lica“ koja progone Nazu vezilju i kakva su to prošla „dobra“ vremena bila u njenoj kući.

ZAKLJUČAK

Uloga umjetnosti nije samo da pokaže kakav je svijet, nego i da objasni zašto je takav i kako bi se mogao promijeniti. Tokom rasta i razvoja mladih ljudi ključni je pojam empatije, kojeg bi trebalo da usvajaju od najranijeg djetinjstva, a dramska aktivnost u tome, svakako, može mnogo da pomogne. Dramsku aktivnost moguće je uključiti u prošireno poimanje dramskog fenomena samo ako se dramsko shvati kao općeljudska sposobnost, antropološka osobina svojstvena svim ljudima koja se ispoljava kako u ostvarenjima dramske umjetnosti, tako i u tzv. simboličnoj igri trogodišnjeg djeteta. Kod djece se uz stremljenje ka podražavanju javlja i sposobnost uživljanja i zahvaljujući toj sposobnosti, dijete se brzo i spontano poistovjeti sa svim licima, životinjama ili stvarima koje ga svojom sudbinom ili nekim svojstvom privlače ili uzbuđuju, izazivaju ili oduševljavaju.

Dramske igre, kao oblik nastave, razvijaju disciplinovanje dječijeg tijela i duha, ali je važno da djeca na ovu disciplinu igre svesrdno pristaju. To omogućava uvođenje i kasnije nametnute ili zadate discipline koja iziskuje još potpunije ovladavanje svojim tijelom i duhom, a u tom procesu, veliku ulogu imaju upravo ovakve igre. Prema tome, najvažniji ciljevi tih igara su da omogućavaju djeci kritičko upoznavanje sebe i svijeta oko sebe razvijajući njihova pozitivna stremljenja i sposobnosti kao vrijednost cijele društvene zajednice.

Iako se igrama podražavanja ili imitativnim igrama dijete približava i podražavanju kao umjetnosti (jer su dramske i dramatizovane igre prethodnica dramske umjetnosti), treba napomenuti da dijete prikazujući neki svoj doživljaj pomoću dramske ili dramatizovane igre nema za cilj da prikaže da je *glumac*, niti da time stvara svoje *pozorište* sve dok i to ne počne podražavati.

Gotovo svi nastavni sadržaji pogodni su za igranje dramskih igara, ali sve opet zavisi od inovativnosti i kreativnosti samih izvođača nastavnog procesa. Ukoliko želimo imati savremene škole u kojima se djeca poučavaju savremenim metodama, onda ćemo se potruditi i uvesti dramske postupke u praksu.

LITERATURA:

- Boal, A., *Games for Actors and Non-Actors*, Routledge, London, 1998.
- Craig, G., *O umjetnosti kazališta*, CKD SSO, Zagreb, 1980.
- Čubrilo, V., *Dramska skupina u osnovnoj školi*, Hrvatski časopis za teoriju i praksu nastave, Zagreb, 2008, god. VI, br. 2, str. 267 – 272
- Džokić, Z., *Moć psihodrame*, Psihopolis institut, Novi Sad, 2010.
- Krušić, V., *Što sve može drama*, site: HCDO, <http://www.hcdo.hr>
- Lekić, K., Migliaccio-Čičak, N., Radetić-Ivetić, J., Stanić, D., Turkulin-Horvat, M., Vilić-Kolobarić, K., *Igram se a učim*, HCDO, Zagreb, 2007.
- Mouratidou, H., *Osnovni koncepti glumačke umjetnosti*, priručnik za studente nastave „Osnovni koncepti glumačke umjetnosti“, Univerzitet Džemal Bijedić, Mostar, 2005.
- Scher, A. I Verrall, C., *100 + Ideas for Drama*, HCDO, Zagreb 2005.
- Scher, A. I Verrall, C., *Another 100 + Ideas for Drama*, HCDO, Zagreb 2006.
- Stanislavski, C., *An Actor Prepares*, Routledge/Theatre Arts Books, New York, 1989.